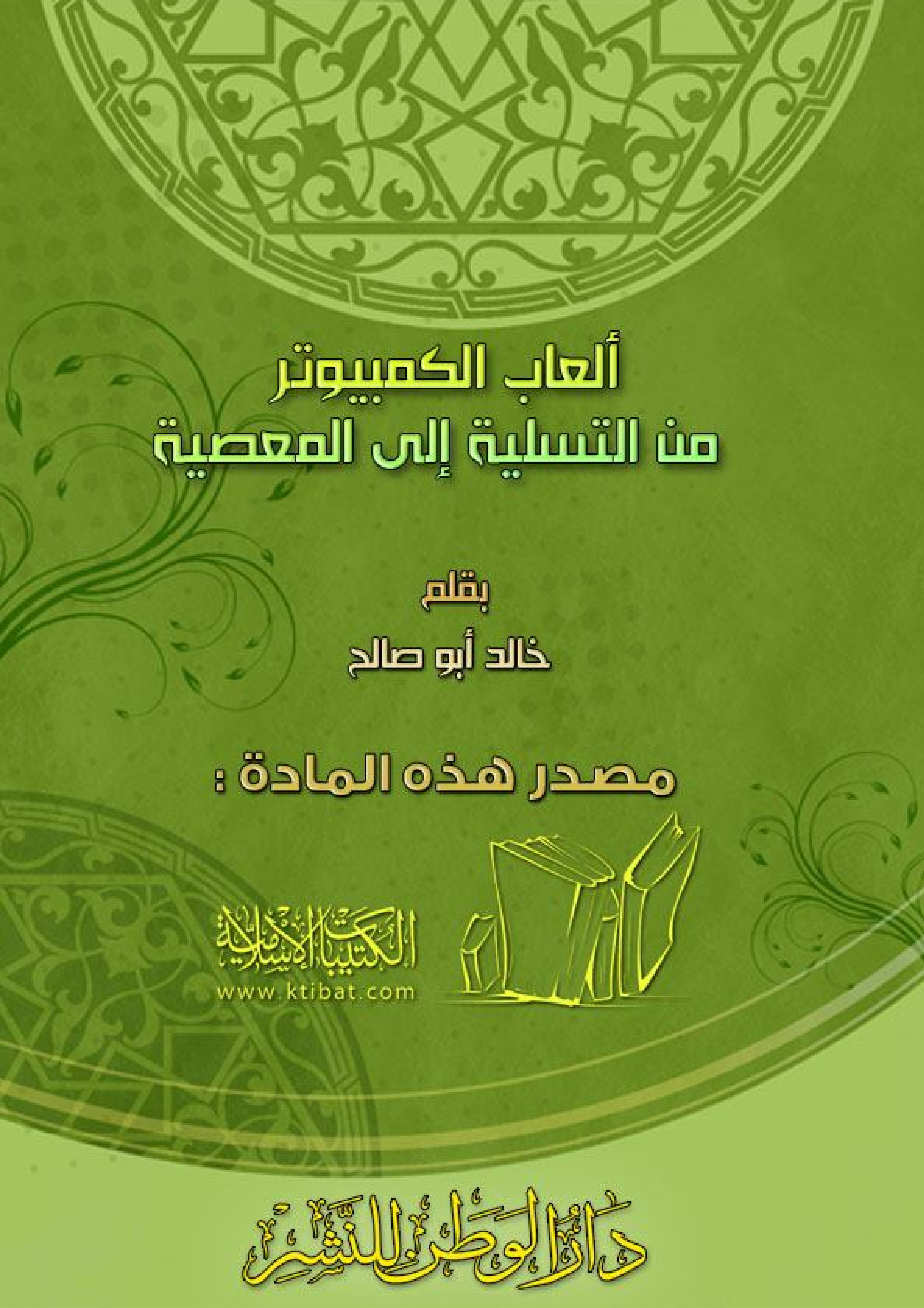


ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية

بقلم

خالد أبو صالح

مصدر هذه المادة :

الكتيبات الإسلامية
www.ktibat.com

دار الوطن للنشر

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على المبعوث رحمة للعالمين ، نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين ، أما بعد :

لقد غزت ألعاب الكمبيوتر أسواقنا ، وسيطرت على عقول أبنائنا وشبابنا وفتياتنا ، وحملت إلينا عادات وثقافات بل وعقائد مخالفة للإسلام .

وقد تنوعت هذه الأجهزة بتنوع مصادرها ، وكان أكثرها مبيعاً في الأسواق الخليجية هو جهاز (بلاي ستايشن) play station و هناك جهاز (دريم كاست) و جهاز (نينتندو ٦٤) وجهاز (بي سي) وغيرها .

وقد كثرت الأقراص التي تحتوي على ألعاب تلك الأجهزة حتى إنها لتعد بالآلاف . ومع ضعف الرقابة على هذه الألعاب وكثرتها ، وما تميزت به من تقنية عالية الجودة سواء في الرسومات أو الأحداث أو الشخصيات ، أو الإثارة عن طريق الإغراق في الخيال العلمي وغير العلمي ، فقد كثر الطلب على شراء هذه الأجهزة ، وأقراص اللعب الخاصة بها ، حتى إنه لا يكاد يخلو بيت من جهاز أو أكثر من تلك الأجهزة .

حجم المشكلة

* إن أحداً لا ينكر أهمية اللعب في حياة الأطفال والناشئة ، فإن أنشطة الطفل الصغير يغلب عليها طابع اللعب واللهو والمرح ، ومعظم طاقاته يبددها في هذه الأشكال من النشاط .

وقد كان اللعب قبل هجوم ألعاب الكمبيوتر يفيد الطفل جسميا وعصبيا ونفسيا وتعليميا . أما بعد هجوم تلك الألعاب ، فإن الأمر قد تغير ، لأن هذه الألعاب وإن كانت مفيدة في بعض الجوانب كجانب الذكاء والجرأة والتفكير ، فإنها تضره في جوانب أخرى كثيرة عقائديا ، وأخلاقيا ، وجسميا ، وعصبيا ونفسيا ، ودراسيا واجتماعيا .

فليس من شك أن صانعي هذه الألعاب يحملون ثقافات وعقائد واهتمامات وأفكارا مخالفة للإسلام ، لأنهم ليسوا مسلمين ، ولا يرون الإسلام دينا جديرا باهتمامهم ، وهم يرون أن المسلمين وصلوا إلى أقصى مراحل التبعية والقبول لكل ما تفرزه الحضارات الأخرى ، ولذلك فإنهم لا يراعون الضوابط الإسلامية فيما يصدر عنهم من مخترعات وألعاب ووسائل تسلية . بل إنهم يتعمدون في بعض الأحيان مخالفة الإسلام والاستهزاء به وبالمسلمين كما تفعل شركة (والت ديزني) التي يديرها ويمتلكها اليهود .

ومن هنا فإن هذه الألعاب قد صيغت بعقائد وثقافات واهتمامات أصحابها الذين أخرجوها إلى الوجود وقاموا بنشرها في الآفاق .

وإني لأتعجب من أمر المسلم الذي يحمل عقيدة وأخلاقا وثقافة منبعها الإسلام ، كيف له أن يتلقى كل ما يصدر عن هؤلاء بالرضا والقبول والتسليم والانبهار ؟

أين تحريم الإسلام للموسيقى ؟

أين تحريم الإسلام للعري والتبرج ؟

أين تحريم الإسلام لتخنث الرجال وترجل النساء ؟

أي ظلم يتعرض له الفتى المسلم من أبيه الذي يجلب له هذه الألعاب التي تعمل على تشكيل شخصيته وطبعها بطابع غير المسلمين من اليابانيين أو الغربيين أو الأمريكان ، ممن قامت حضارتهم على مبدأ نفعية الأخلاق ، فإذا كانت الأخلاق تحقق لهم نفعا وربحا فهي حسنة ، وإن كانت لا تحقق هذا النفع والربح المادي ، فليس هناك ما يدل على حسنها !!

ألا يسأل الأب نفسه : ما هي الفوائد التي يجنيها أبناؤه من هذه الألعاب ؟ وما هي الأضرار التي تقع عليهم بسببها ؟ وهل هذه الفوائد أكثر من الأضرار أم العكس ؟

هل استعرض الأب تلك الألعاب ورأى ما فيها قبل أن يجلبها لأبنائه ليعرف مدى فائدتها من ضررها ؟

قصة وعبرة

* ذهب رجل إلى محلات بيع أشرطة ألعاب الكمبيوتر ، وطلب من البائع مجموعة من تلك الأشرطة لأبنائه ، فأعطاه البائع ألبوما فيه صور لكل لعبة من هذه الألعاب ، فما كان من الأب إلا أن قال للبائع : اختر لي أنت أفضل الألعاب ، فإني على عجالة من أمري !!

أهكذا تكون المسؤولية في تربية الأبناء ؟!

أهكذا يوكل تشكيل عقل الطفل المسلم إلى هذا البائع الذي لا يعرف شيئا عن ضوابط الإسلام وحدوده ؟

أهكذا تُصاغ أفكار وتصورات وأخلاق أبنائنا من خلال هذه الشركات اليهودية وغير اليهودية ؟

إن خطورة هذه الألعاب تكمن في كونها تسيطر على عقل الطفل أو الشاب وتفكيره ، وتجعله يعيش في عالمها الخيالي البعيد عن الواقع الذي ينتمي إليه ، ويستمر تأثير هذه الألعاب على الطفل حتى بعد أن ينتهي من اللعب ، فهو دائم التفكير في الوصول إلى نهاية اللعبة ، ودائم التفكير في كيفية القضاء على خصومه من الوحوش الضارية ، أو الكائنات الغريبة ، أو الرجال الأشرار الذين يتكاثرون كلما قضى على بعضهم .

لقد تخطت هذه الألعاب مرحلة التسلية البريئة إلى مرحلة الإدمان بحيث إن الطفل أو الشاب لا يستطيع أن يمر يوم دون الجلوس أمام شاشات هذه الألعاب مبددا فيها جزءا كبيرا من ساعات يومه .

إنهم ما زالوا صغاراً

* هناك قطاع من الآباء يعلم ما تحويه هذه الألعاب من مخالفات شرعية ، و لكنه – مع ذلك – يتساهل في جلبها لأبنائه بحجة أنهم صغار لا يعلمون شيئا ، وأن قلم التكليف عنهم مرفوع . وقد يقول إنها مجرد ألعاب وصور غير حقيقية ، وإن أبنائي يعلمون ذلك ، ولذلك فإنها لا تؤثر فيهم .

وقد أخطأ هذا الأب من عدة نواحي :

أولاً: من جهة النظر لأبنائه على أنهم صغار لا يعلمون شيئا ، فإن الطفل إذا رأى المرأة العارية ترسخت في ذهنه هذه الصورة واستحسنها ، وقد تصبح – مع مرور الأيام – وقودا تشتعل به غرائزه الكامنة قبل أوانها . وإذا رأى العنف والقتل والتخريب تأثر بذلك ومال إلى العنف والقسوة في معاملته مع إخوانه وأصدقائه ، ومال كذلك إلى الهدم والتخريب . وإذا رأى الملابس الغربية وقبعات الرأس الغربية ، وقصات الشعر البعيدة عن الأدب والحياء ، قلّد ذلك واستحسنه ، وشعر أنّه كلما ازداد تقليدا لهؤلاء كلما

ازداد ثقة بنفسه وتميزا عن الآخرين ، وهي ثقة ليست في محلـــها ، وتميز لا يأتي بخير .

ثانياً : لقد استخدم صانعو هذه الألعاب أحدث الوسائل العلمية والتكنولوجية والفنية لتكون أقرب شيء إلى الحقيقة ، حتى تستأثر القلوب وتسبي العيون ، فالصور فيها ذات أبعاد ثلاثية بحيث يشعر من يراها أنه يشاهد بشرا حقيقيين أو حيوانات حقيقية ، و هذا – بلا شك – يؤثر على اللاعبين ، فيشعر الواحد منهم أنـــه فعـــلا يحارب كائنات غريبة ، أو أنه في الفضاء في مهمة سرية ، أو أنه في عالم المجهول ، أو أنه رجع إلى الوراء آلاف السنين .

ثالثاً : إن تعويد الطفل على مكارم الأخلاق ومحاسن الخصـــال والسجايا يبدأ منذ الصغر ، فالتعليم منذ الصغر كالنقش على الحجر .

قال الشاعر :

وَيَنشأ ناشِـــئُ الفِتيـــان مِنّــا عَلى مـــا كـــانَ عَـــوّدَهُ أبـــوهُ
وَما دانَ الفتى بحِجـــىً وَلكِـــن يُعَــــوّده التَـــــدَيُّنَ أقربـــــوهُ

فمتى تغرس مكارم الأخلاق في نفوس أبنائنا إذا كان لا همّ لهم سوى متابعة الفتيات العاريات ، أو الانتصار على الوحوش والأشباح ، أو الدخول في سباقات وهمية يضيع العمر في تتبعها دون أدنى فائدة ؟!

وإذا كانت هموم أبنائنا لا تتعدى ألعاب (سوني) فمتى يحفظ أبناؤنا القرآن ؟ ومتى يتعلمون حديث رسول الله ﷺ ؟

ومتى يدرسون علم الفقه و الأصول و العقائد و التفسير ؟

ومتى يقرؤون سيرة النبي ﷺ ويتعرفون على هديه في الجهاد والدعوة ؟

ومتى يتدربون على قيام الليل وهم يقضون جلّ ليلهم مع الوحوش والأشباح ؟

الآثار السيئة لألعاب الكمبيوتر

أولاً: الأثر العقائدي

هناك كثير من المخالفات العقدية في ألعاب الكمبيوتر ، وهي – بلا شك – تؤثر سلبا على معتقدات أبنائنا ومن ذلك :

١ – **اعتقاد أن في الكون قوى خارقة تستطيع فعل أي شيء** : ولا يقدر عليها شيء . كما في لعبة (ميتال جير سوليد) وفيها أن نجاة العالم كله من التدمير النووي متوقف على (سنيك) بطل اللعبة .

٢ – **محبة إليهم الكفار والميل وتعظيمهم** : ويأتي ذلك عن طريق محبة بعض الشخصيات التي تقوم بدور البطولة في تلك الألعاب كشخصية (إيمي) و (سنيك) و (كلير) و (لالا) و (سكوال) و (رازيل) و (يوشي ميتسو) و غيرها .

٣ – **التشبه بالكفار** : ومن يشاهد أبناء المسلمين اليوم يرى ذلك جليا ، فمنهم من يلبس السلاسل والقلائد في العنق ، ومنهم من يسير في الطرقات العامة باللباس القصير (الشورت) ومن النساء من تتشبه بالرجال في ملابسها ومشيتها وكلامها .

٤ – كثيراً ما تظهر الكنائس والأجــراس والصــلبان في هــذه الألعاب : وفيها يقدسون الأحبار والرهبان وعبّاد بوذا ، وفي بعض الألعاب يلبس بعض اللاعبين الصليب ، ويقوم بعضهم بالتثليــث حال دخولهم الملعب أو إحراز أحدهم هدفا . كما يقومون بالصلاة على طريقة النصارى ، ولا يخفى ما لهذه المشاهد من آثار ســلبية سيئة على الفتى المسلم ، وأقل هذه الآثار أنه سوف يتعود على رؤية وظاهر الكفر ولا ينكرها .

٥ – **التعدي على الغيبيات** : حيث يتم في بعض الألعاب مــوت بعض شخصيات اللعبة ، ثم يجعلون روحه تخرج من جسده علــى هيئة كائن شفاف ذي أجنحة ملونة ، ثم يصعد هــذا الكــائن إلى أعلى ، وفي ذلك تعد على الغيب الذي لا يعلمه إلا الله كما قــال سبحانه: ﴿ وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الرُّوحِ قُلِ الرُّوحُ مِنْ أَمْرِ رَبِّــي وَمَــا أُوتِيتُمْ مِنَ الْعِلْمِ إِلَّا قَلِيلًا ﴾[الإسراء : ٨٥] .

٦ – الاعتقاد في الحظ والأبراج والسحر والسحرة وغيرها من أمور الدجل والشعوذة : وفي لعبة (ذا باونسر) توجد فتــاة اسمهــا (دومينيك كروس) تمثل نجم الحظ للجميع ، حيث تجلــب الحــظ السعيد والأموال الكثيرة لكل من تقابله وتجلس عنده !!

* ثانياً: الأثر الديني :

١ – **ضياع الأوقات فيما لا يفيد** : حيث إن هذه الألعاب يمكــن أن تستغرق ساعات اليوم كله دون أن يمل منها اللاعب ، وقد كان

يمكن في هذه الساعات اكتساب الفضائل النافعة ، كحفظ القرآن والحديث وسماع الأشرطة النافعة ومزاولة الرياضة المفيدة .

٢ - **تضييع الصلوات** : ولا يمكن لأحد إنكار ذلك ، فهذه الألعاب كالمغناطيس في جذب الأطفال والمراهقين بل والكبار أيضا . فإن اللاعب إذا رأى أن الصلاة سوف تقطعه عن هذه المتعة والإثارة التي يعيشها ، فإنه لن يلتفت إلى الصلاة ، وسوف يؤجلها حتى ينتهي من لعبته ، وقد يبغض الصلاة ويتركها بالكلية .

٣ - **عقوق الوالدين** : وهذا أيضا من الآثار السلبية لهذه الألعاب . فالأم - مثلا - تتحسر وهي تشاهد ابنها يقضي الساعات الطوال أمام هذه الألعاب ، فتأمره بإغلاق الجهاز والذهاب إلى المسجد للصلاة ، أو قضاء بعض الحاجات لها ، فلا يسمع لها ، ولا يطيع أمرها ، فيقع في العقوق والعياذ بالله ، وعقوق الوالدين من أكبر الكبائر بعد الشرك بالله تعالى .

ثالثاً: الأثر الأخلاقي :

لهذه الألعاب آثار أخلاقية بالغة السوء على لاعبيها منها :

١ - **السبّ والشتم** : كما في لعبة (كويك ٣ آرينا) ففي هذه اللعبة يسمح للاعبين بشتم بعضهم بعضا عن طريق نظام الرسائل والسخرية ، وقد تكون هناك إشارات مخلة بالآداب والحياء يقوم بها بعض اللاعبين .

٢ - **العري الفاضح** : كما في ألعاب (ريزيدنت إيفل) و (كويك ٣ آرينا) و (فاينل فانتسي) . و كذلك رؤية الفتيات لأجسام المصارعين و المحاربين العارية التي لا يسترها سوى (مايوه) يظهر عورة الرجل ويحددها ، كما في لعبة : (دبليو دبليو إف) .

تقول الدكتورة أفراح الحميضي : تحتوي بعض الأشرطة على ألعاب تظهر فيها الشخصيات خاصة النسائية بملابس فاضحة جدا ، وأحيانا يضاف إلى هذه الملابس الفاضحة قيام تلك الشخصيات بالرقص والغناء ، رغم أن الألعاب لا تتطلب ظهور تلك الشخصيات ولا رقصهن . مثال على ذلك شريط يحمل اسم action games / disnys / hercules وفي حين آخر تظهر في خلفية اللعبة الموجودة فتيات لا يلبسن سوى ملابس البحر العارية ، ورغم عدم صلتهن باللعبة ، إلا أنهن يقمن أثناء اللعب بحركات ملفتة للنظر ، تنزع من الطفل أو الشاب انتباهه للعبة نفسها إلى متابعة تلك الحركات . ومثال ذلك ما يوجد على شريط يحمل اسم alpha street fighter . وحتى في بعض الأشرطة المسماة (أشرطة مسابقة السيارات) تظهر في بدء كل سباق بعض الفتيات الحاملات الراية و هن بلباس البحر . [مجلة الدعوة] .

وفي بعض هذه الألعاب صور حية لراقصات عاريات ، تكون بداية لعبة ، أو وقتا للاستراحة ، أو جائزة لنهايتها ، ولا يمل المراهق

من مثل هذه المشاهد ، إذا أضيف إليها بعض الألعاب التي تكـــون بلاعبات عاريات ، أو يكون مشاهدوها نساء عاريات يشـــجعن أحد اللاعبين . [مجلة الشقائق] .

إن الإصرار على حشر مثل هذه المشاهد والصور الفاضـــحة في مثل هذه الألعاب ليدل بوضوح على رغبة صانعي هذه الألعاب في مزيد من التدهور الخلقي ، و سوق المراهقين إلى الشهوات و هم لا زالوا في سن مبكرة .

٣ – **مطاردة الفتيات** : ففي كثير من هذه الألعاب تدور اللعبـــة حول فتاة تتمتع بالجمال والإغراء الشديد ، كما في لعبة (ســـبيس شانيل ٥) و بطلة هذه اللعبة هي (أولالا) مراسلة التلفزيون التي تعمل على تحرير بعض الرهائن من خلال قالب كوميدي لا يخلـــو من الرقص و الإثارة !!

٤ – **مصارعة الفتيات** : وفي هذه الألعاب تقوم الفتيات بمصارعة بعضهن بعضا ، أو بمصارعة فتاة لرجل ، أو بمصارعة فتاة لأحـــد الوحوش ، ويظهر في هذه الألعاب – إضافة إلى العري الفاضح – كثير من الحركات التي تثير غرائز المراهقين وتستدعي شهواتهم .

وفي لعبة (سيلفر) تدور اللعبة حول قيام الإمبراطـــور الشـــرير بخطف جميع فتيات المنطقة التي يكون اللاعب فيها ، ومن ضمنهن المرأة التي كانت ترافق اللاعب أثناء تدريبه !! وهي زوجة لأحـــد شخصيات اللعبة !!! والمطلوب من اللاعب إنقاذ جميع الفتيات من

هذا الإمبراطور الشرير . ولا يخفى ما في هذا من توجيه أنظار المراهقين إلى الاهتمام بالجنس الآخر ، وإيقاد نار الغرائز والشهوات لديهم قبل وقتها .

٥ – **هناك لعبة أخرى لا أخلاقية** وهي لعبة (إلين ريزر كشن) وقد كانت فيلما سينمائيا ، وفيه قام الأطباء باستنساخ (ريلي) بطلة الفيلم واللعبة . وخلطوا مع جينات (ريلي) المستنسخة جينات الألين ، والنتيجة أنها أصبحت تملك قوى الألين الخارقة !! قال تعالى: ﴿ اللَّهُ خَالِقُ كُلِّ شَيْءٍ وَهُوَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ وَكِيلٌ ﴾[الزمر : ٦٢] .

٦ – **عشق الموسيقى** : إذ قلّما يخلو برنامج من هذه البرامج من الموسيقى ، بل إن هناك ألعابا كاملة وضعت لتعليم الموسيقى كما في لعبة (فب ريبون) وهي عبارة عن أرنب تعترضه عوائق كثيرة ، فعند تشغيل موسيقى هادئة تقل العوائق . وعند تشغيل موسيقى صاخبة تزيد العوائق . وهناك ألعاب أخرى تعتمد الموسيقى أساسا لها ، ويظهر ذلك من أسمائها مثل لعبة (سامبا) ولعبة (روك عن ميجا) . ولا يخفى تحريم سماع الموسيقى في شريعة الإسلام .

رابعاً: الأثر النفسي :

هناك بعض الآثار النفسية السلبية التي تظهر على ممارسي ألعاب الكمبيوتر منها :

١ – **اضطراب الأعصاب وتوترها الدائم** : نتيجة الإثارة المستمرة التي يعيشها اللاعب .

٢ – **هناك كثير من المناظر المخيفة التي تؤذي اللاعب نفسياً** : وقد تستمر في مخيلته وتطارده حتى في نومه . مثال على ذلك : دخول اللاعب المقابر المخيفة في لعبة (فاينل فانتسي ٨) . والدخول إلى الأموات ورؤية الجثث كما في لعبة (هاف لاين جينريشن) .

٣ – **تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال** : فبينما كان اللعب قبل ألعاب الكمبيوتر يعتمد على تعدد الأشخاص ، أصبح بإمكان الطفل أو المراهق أن يجلس أمام جهاز الألعاب وحده ثمان ساعات متتابعة دون أن يحتاج إلى صديق .

٤ – **كما تؤدي هذه الألعاب إلى حب الانتقام وإيذاء الآخرين** : والبعد عن أخلاق الرحمة والعفو وغيرها من أخلاق الإسلام .

خامساً: الأثر السلوكي :

١ – **تؤدي كثرة مزاولة هذه الألعاب إلى ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال** : لأن معظم هذه الألعاب مبني على الضرب والقتل والفتك والقسوة ، بل إن هناك برامج تعلم الفتيان كيفية الضرب بالأيدي والركل بالأرجل ، كما في لعبة (أوبان كيوس) حيث

تقوم (دي آرسي) بطلة اللعبة وهي شرطية مبتدئـــة بالاشـــتباك بالأيدي والأرجل مع خصومها . هذا بالإضافة إلى كثير من أشرطة ألعاب العنف كالمصارعة ، والملاكمة ، والكونغ فو ، وغيرهـــا . وعند غياب التوجيه من الوالدين تكون هـــذه الألعـــاب شـــديدة الخطورة على سلوك الأبناء .

٢ - **هناك ألعاب تعتمد على التخريب والإفساد** : كما في لعبة (جيت سيت راديو) حيث يقوم اللاعب فيها بتحطيم الجـــدران ، وتشويه المباني بواسطة علب البخاخات الملونة . وفي هـــذه اللعبـــة يعرف اللاعب أنه خارج عن القانون ومع ذلك فهو يتمـــادى في عمله ، ويختبئ من رجال البوليس ويضحك عليهم ، وكأنهم بهـــذه اللعبة يقولون للمراهق : أفسد ، وخرّب واخرج عن القانون ، وإذا خططت لذلك تخطيطاً سليما فلن يكتشفك أحد .

٣ - **تؤدي ألعاب " سباق السيارات "** إلى إصابة المـــراهقين بمـــا يسمى " جنون القيادة " مما يؤدي إلى وقوع كثير مـــن حـــوادث السيارات نتيجة التأثر بهذه الألعاب .

سادساً: الأثر الصحي :

لا شك أن الجلوس أمام شاشات الألعاب لفترات طويلة يـــؤدي إلى آثار صحية سلبية منها :

١ - **ضعف البصر** : نتيجة الإشعاعات الضارة الـــتي تتوجـــه إلى حدقة العين .

٢ – **استنفاد طاقات الأطفال والمراهقين** : بحيث لا تكون لديهم قدرة على مزاولة عمل نافع .

٣ – **الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري** .

سابعاً: الأثر الدراسي :

إن إدمان ألعاب الكمبيوتر يعمل على ضعف التحصيل الدراسي لدى الطالب ، لأن الطالب الذي يعكف على ألعاب الكمبيوتر خمس ساعات يوميًّا لا يستطيع أن يتقدم في التحصيل الدراسي ، لأن جلّ طاقته وحيويته فقدها أمام تلك الشاشات ، فمتى يذاكر هذا الطالب درس اليوم ؟ ، ومتى يراجع درس الأمس ؟ ومتى يحضر درس الغد ؟

ثامناً: الأثر المادي :

وهذا الأثر يتمثل في إهدار الأموال على شراء تلك الأجهزة التي تعد غالية الثمن ، ثم في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها ، ثم في صيانتها وتصليحها ، لأنها كثيراً ما تتعرض للتلف والخراب بسبب سوء الاستخدام وكثرته .

وهناك من لا يكتفي بجهاز واحد وبعض الألعاب ، وإنما يعمل على اقتناء كل جديد من تلك الأجهزة ، وقد يتعمد إتلاف ما عنده ليشتري الجديد . وبهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا و سلوكياتنا .

وختاماً :

فإنّ هذه الرسالة ليست فتوى بتحريم كل ألعاب الكمبيوتر ، فإن ذلك موكول إلى أهل العلم والفتوى . وإنما هي دعوة للتعقل في ممارسة تلك الألعاب والحدّ منها ، والعمل على تجنب آثارها السلبية ، وذلك باختيار ما يناسب منها وما يفيد ، وتجنب ما لا يفيد ، مع استبعاد أي لعبة تحتوي على مخالفات شرعية . وفق الله الجميع لما يحب ويرضى . وصلى الله وسلم وبارك على نبينا محمد وعلى آله وصحبه وسلم